



# GREG HASTINGS PAINTBALL 2™

©2010 Paintball Players Productions, LLC. All rights reserved. Greg Hastings Paintball 2 is a registered trademark of Paintball Players Productions. Published by Majesco Entertainment Company. All rights reserved. Developed by Super X Studios LLC. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft.



**⚠ ADVERTENCIA:** Antes de jugar al juego, lee las instrucciones de la consola Xbox 360®, el manual del sensor KINECT y los manuales del resto de periféricos para obtener información importante en materia de seguridad y salud. Conserva todos los manuales para futuras consultas. Para obtener manuales de repuesto, visita [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) o llama al número del servicio de soporte técnico de Xbox.

**Para obtener información adicional sobre seguridad, consulta la contraportada interior.**

### **Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos**

#### **Ataques epilépticos fotosensibles**

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos “ataques epilépticos fotosensibles” cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

**Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

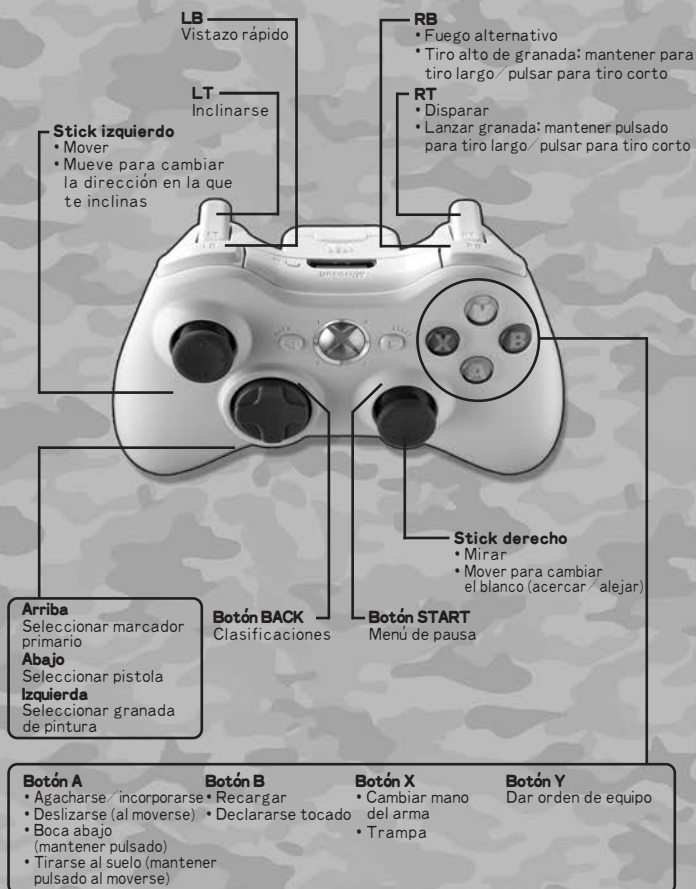
Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

## **Índice**

Controles .....	2
Xbox LIVE .....	3
Pantalla de visualización .....	4
Menú principal .....	4
Créditos .....	7
Créditos de la música .....	8



# Controles



# Xbox LIVE

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento y más diversión. Entra en [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) para obtener más información.

## Conexión

Antes de utilizar Xbox LIVE, deberás conectar tu consola Xbox 360 a una conexión a Internet de alta velocidad y registrarte para ser miembro de Xbox LIVE. Para más información sobre cómo conectarse y para averiguar si Xbox LIVE está disponible en tu zona, entra en [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

## Control parental

Estas herramientas fáciles y flexibles permiten a los padres y a los cuidadores decidir a qué juegos pueden acceder los menores según la clasificación del contenido. Los padres pueden restringir el acceso al contenido clasificado para adultos. Decide quién de tu familia puede interactuar con otras personas en línea en Xbox LIVE y cómo puede hacerlo, y establece límites a la duración de las partidas. Para más información, visita [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).



# Pantalla de visualización



- |  |  |
|--|--|
| 1 Tiempo   | reconocimiento                                 |
| 2 Jugadores restantes en el campo  | 5 Bolas de pintura restantes                   |
| 3 Puntos   | 6 Nombre del jugador enemigo                   |
| 4 Punto de captura/<br>Blanco de francotirador/<br>Indicadores de control de | 7 Actividad reciente                           |
|  | 8 Posición actual/<br>Dirección de inclinación |
|  | 9 Indicador de aire                            |

## Menú principal

Después de la pantalla inicial, podrás cargar o crear un perfil de equipo. Si creas un equipo, tendrás la opción de jugar al tutorial y deberás reunir a al menos tres jugadores.

### Career (carrera)

**Events (eventos):** elige eventos de tres circuitos de carrera: Speedball, Woodsball o Recball. Puedes completar los circuitos de carrera en cualquier orden.

**Manage Team (gestionar equipo):** negocia, entrena y equipa a los jugadores de tu equipo.

**Team Identity (identidad de equipo):** cambia el nombre de tu equipo, el nivel de dificultad, el logotipo del equipo y el color del jersey.

**Achievements (logros):** mira los logros que has conseguido y los que puedes conseguir.

## Local

**Single Player Exhibition (exhibición de un jugador):** crea una partida de un jugador con ajustes personalizados. Elige tu equipación, el campo, las reglas del juego y los ajustes de IA.

**Local Split Screen (pantalla dividida local):** crea una partida de dos jugadores en pantalla dividida con los ajustes personalizados. Elige tu equipación, el campo, las reglas del juego y los ajustes de IA. Únete a distintos equipos para jugar frente a frente, o únete a un mismo equipo para jugar cooperativamente contra la IA.

**System Link (interconexión):** consulta y únete a las partidas de red local disponibles o crea un punto de encuentro de red local de hasta 20 jugadores y 2 espectadores. Los jugadores pueden personalizar su equipación y los creadores del punto de encuentro pueden elegir el campo, las reglas del juego, gestionar los jugadores en el punto de encuentro y configurar la IA.

## Xbox LIVE

**Quick Match – Xbox LIVE (partida rápida):** únete a la lista de partidas mixta con otros usuarios ya en acción.

**Public – Xbox LIVE (pública):** prepara tu bolsa de equipación en línea y elige tu lista de partidas en línea preferida. También puedes invitar hasta a 20 jugadores y 2 espectadores.

**Private – Xbox LIVE (privada):** crea un punto de encuentro multijugador privado en el que podrás invitar hasta a 20 jugadores y 2 espectadores. Los jugadores pueden personalizar su equipación y los creadores del punto de encuentro pueden elegir el campo,

las reglas del juego, gestionar los jugadores en el punto de encuentro y configurar la IA.

**Leaderboards (marcadores):** consulta tus estadísticas en línea, así como las de tus amigos y los mejores jugadores del mundo. Ajusta los filtros para ver las clasificaciones de modos de juego específicos y sigue las estadísticas, como la precisión, las victorias y las eliminaciones.

## Extras

**Downloadable Content (descarga de contenido):** descarga equipación, campos y eventos adicionales.

**Field Editor (editor de campos):** crea, edita y elimina tus campos personalizados. Para jugar en uno de tus campos personalizados, ve a Local u Online (en línea) y crea una partida personalizada.

**Featured Players & Videos (jugadores destacados y vídeos):** lee las biografías de jugadores, echa un vistazo a partidas clásicas de Paintball y descubre comentarios auténticos sobre la equipación del juego.

**Credits (créditos):** descubre al equipo responsable del juego.

## Settings (configuración)

Ajusta las opciones de gráficos, sonido y control, incluidos: el brillo, el volumen del sonido, el volumen de los diálogos, el volumen de la música, los subtítulos, la sensibilidad de la cámara, invertir vertical, intercambiar los gatillos, intercambiar los sticks y activar o desactivar la vibración.

## Créditos

### ORIGINAL CONCEPT

Greg Hastings

### SUPER X STUDIOS

#### PROJECT MANAGEMENT

James Thrush

#### ART LEAD

Josiah Colborn

#### ART

Morgan Dudra

Matt Underdahl

Andrew Brown

#### DEV LEAD

James Thrush

#### DEVELOPMENT

Eric Anderson

John Walchli

Ken Scott

Michael Delp

#### QA LEAD

Chris Coleman

#### QUALITY ASSURANCE

Jordan Anderson

Rial Lerum

Brandon McCurry

Tim Swanson

Andrew Brown

#### EVENT DESIGN AND SCRIPT

Josiah Colborn

Chris Coleman

Greg Hastings

Rial Lerum

#### PRODUCTION ASSISTANT

Tim Swanson

#### ART INTERN

Brandon McCurry

Aaron Scott

#### AUDIO DESIGN

SomaTone Interactive

Audio

#### VIDEO PRODUCTION

Meg Norris, Chopsocky Productions

#### PHOTOGRAPHY & VIDEOGRAPHY

Stephen Lashbrook

Josh Bauder

Gary Baum

James Beideman

Phamous Photography

Haslam Photography

Ben Haslam

#### MUSIC

Super Geek League

DJ Vivid

Fire in the Eyes of the

City

Fosterchild

Randon Purcell

Uglyhead

and

Killer Tracks

#### VOICE TALENT

Greg Hastings

Bea Youngs

Matt Marshall

Nick Cuba

James Thrush

#### SPECIAL THANKS

Bill and Jan Thrush

The Crew at Tutta Bella

Desiree Colborn for

constantly providing

cookies

Everyone in the sport of

Paintball

Zlib Copyright © 1995–

2003, Jean-loup Gailly

and Mark Adler

Ogg Vorbis Copyright

© 2002, Xiph.org

Foundation

Bullet Continuous

Collision Detection and

Physics Library Copyright

(c) 2003–2006 Erwin

Coumans

This product uses Actimagine's Mobiclip® software video codec. Mobiclip is a registered trademark of Actimagine Corp. ©2008 Actimagine Corp. All rights reserved. [www.Mobiclip.com](http://www.Mobiclip.com)



### 505 GAMES S.R.L.

#### Producer

Marcello Monti

Pierluigi Bellini

#### Head of European Development

Andrew Wensley

#### Production Manager

Stefano Stalla

#### Head of Global Brand

Tim Woodley

#### Managing Director

Ian Howe

#### Publishing Manager

Silvana Greenfield

#### Commercial Director

Ralph Pitt—Stanley

#### Marketing Director

Alison Mitchell

#### European Consumer

Communications

#### Manager

Liz Falconer

#### Creative Director

Mark Stevens

#### Studio Co-ordinator

James Howes

#### Designer

Andrea Quinteri

Rebecca Meyer

# Créditos de la Música

## **"LIES"**

Written by Floyd McFeely

Performed by Super Geek

League

## **"SUBGENIUS"**

Written by Floyd McFeely

Performed by Super Geek

League

## **"LOVE DEMON"**

Written by Floyd McFeely

and Eronica Heard

Performed by Super Geek

League

## **"CAPTAIN TOMORROW"**

Written by Floyd McFeely

Performed by Super Geek

League

## **"RUST WITHIN"**

Written by Floyd McFeely

Performed by Super Geek

League

## **"EPIC TALE OF 2"**

Written by Floyd McFeely

and Evad Delion-Smith

Performed by Super Geek

League

## **"LUNAR"**

Performed by DJ Vivid

## **"GLARE"**

Performed by DJ Vivid

## **"TIME SPENT"**

Performed by Fire in the

Eyes of the City

## **"SINKING DEEPER"**

Performed by Fire in the

Eyes of the City

## **"AFTER THE FIRE"**

Performed by Fosterchild

## **"BASS STATION**

## **COWBOY"**

Performed by Randon

Purcell

## **"VOLITION"**

Performed by Randon

Purcell

## **"SETS IN THE EAST"**

Performed by Uglyhead